FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TENNIS

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Tennis Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Slam a serve, fire a blazing backhand and smash a forehand volley on your way to winning the victory cup. Play a singles match, or grab a partner for doubles and choose an opponent from five different skill levels. You control the moves in video tennis action so realistic, you'll really believe you're at center court!

Please read this instruction booklet to ensure a proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

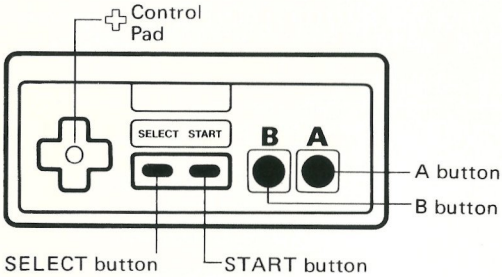
Note: In the interest of product improvement, specifications and design are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 – For singles games and doubles games
Controller 2 – For second player in doubles games

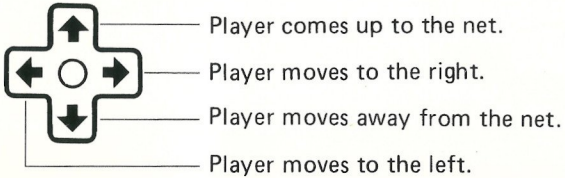
Controller 1/Controller 2

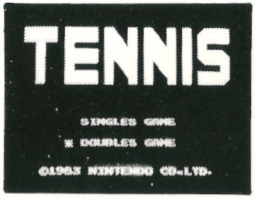


[A button]
Makes the player swing.
Also used when serving.

[B button]
Used to lob balls.

Control pad – Moves the player





SELECT button

Move the asterisk to the game (singles or doubles) you wish to play by pressing this button.

* The SELECT button will not work during play.
* Use controller 1 for 1 player (singles).
* Use controllers 1 and 2 for 2 players (doubles).

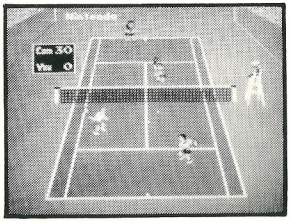
START button

Press this button to begin.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the start button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

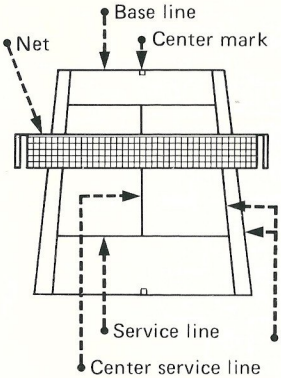
3. HOW TO PLAY

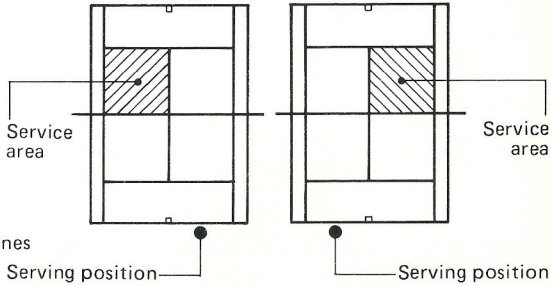


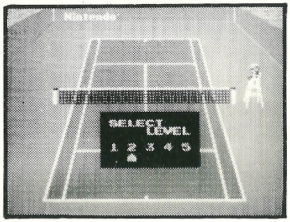
There are two tennis games that can be played against the computer:

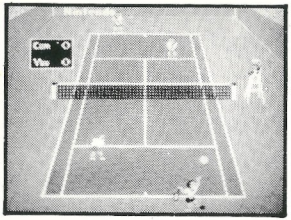
- Singles match: 1 player against the computer, or
- Doubles match: 2 players as a doubles team against a computer team.

* A match consists of 3 sets. The winner of 2 sets wins the match.
* The inner sidelines are for singles and the outer ones, for doubles.
* The service area is the shaded area in the opponent's court diagonally opposed to the serving position (see below).









1) Once singles or doubles has been selected, press the START button. A display will appear allowing you to select your opponent's skill level.
2) Select an opponent from between 1 and 5 whose skill level matches your own by pressing the ✚ control pad.

Opponent	1	2	3	4	5
Color	Light green	Pink	Light blue	Purple	Black
Skill	Beginner. . Intermediate. . Champion				

3) Press the START button again. The game will begin.

The courts

* The court nearest to you on the screen is your court. The opposite court is your opponent's (the computer's).

Serving

* The match begins your serve. Note: If you return the opponent's serve without letting the ball bounce, your opponent wins the point.

* When it is your serve, your player will automatically stand behind the base line and get ready. After the ball is tossed up, you serve by pressing the A button in-time with the dropping ball.
* There is a knack to high-speed serves, so try and find the proper timing. If your timing is not accurate, the serve will hit the net or fly past the court.

Shots

* The ✚ Control pad is used to move the player forward, backward, left and right. When the ball comes flying toward you, time its movement and use the A or B button to swing and return the ball.
* There are several shots you can use to put together an effective offensive.

Serve

Smash

Forehand

Backhand

Forehand volley

Backhand volley

Forehand lob

Backhand lob

Rules (Note that some rules differ from those of the real game.)

Points ---------- * You win the game by winning 4 points.

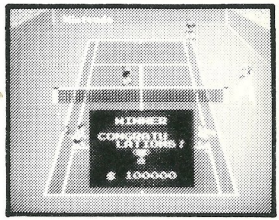
0 points	Love 0	2 points	Thirty.....30
1 point	Fifteen 15	3 points	Forty 40
		4 points	Win or Advantage

Games ---------- * A tie at 40 – 40 is deuce. The next point won gives that player the advantage. Play continues until one player gets 2 points ahead and wins the game.

* The winner of 6 games wins the set.
* If the score is 6 games all, the winner is decided by a tie breaker.

Sets

* The winner of 2 out of 3 sets wins the match. If you win twice in succession, the victory cup is displayed on the screen.



TENNIS TERMINOLOGY

Fault
A serve that falls outside the service area.

Double fault
You are allowed two serves; however, if you fail on both serves, it is a double fault, and you lose the point.

Lob
This technique sends the ball up in a high arc before landing.

Tie breaker
A tie breaker is used to determine the winner of the set when the score is 6 games all. In the tie breaker game, the first player to win 7 points and be at least 2 points ahead wins.
If the score becomes 6 points all, play continues until one player is 2 points ahead.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Tennis du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Vous pouvez faire le service, donner des coups de revers, des smash et des volées ... et gagner la coupe du championnat! Jouez en simple ou en double et vous avez le choix d'adversaires de cinq niveaux d'habileté. Ce jeu de tennis vidéo est tellement réaliste que vous vous croirez en plein court!

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

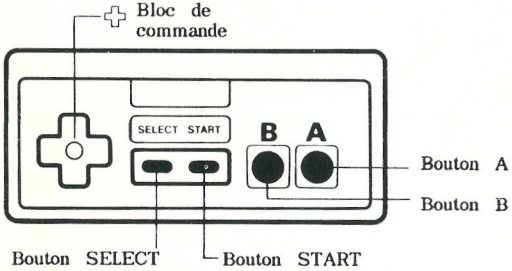
REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 - Pour les parties en simple ou en double.
Commande 2 - Pour le deuxième joueur dans les parties en double.

Commande 1/Commande 2

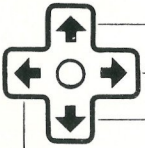


[Bouton A]

Commande la frappe de la balle. Sert aussi au service.

[Bouton B]
Sert aux lobs.

Bloc de commande - Déplace le joueur

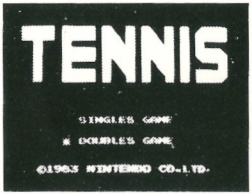


Le joueur monte au filet.

Le joueur se déplace vers la droite.

Le joueur s'éloigne du filet.

Le joueur se déplace vers la gauche.

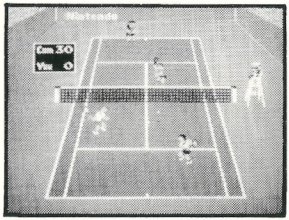


Bouton SELECT (choix)
Appuyez sur ce bouton pour déplacer l'astérisque devant SINGLES GAME ou DOUBLES GAME selon que vous voulez jouer en simple ou en double.

* Le bouton SELECT ne fonctionne pas durant le jeu.
* Servez-vous de la commande 1 lorsqu'un seul joueur joue (en simple).
* Servez-vous des commandes 1 et 2 lorsque 2 joueurs jouent (en double).

Bouton START (lancement)
Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu.

Pause:
Pour prendre une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

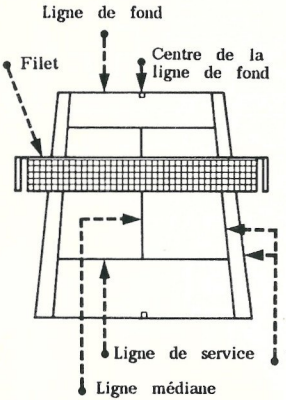


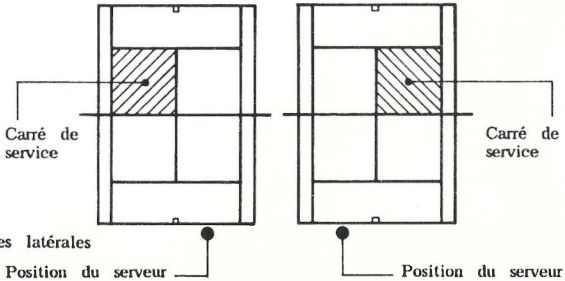
3. COMMENT JOUER

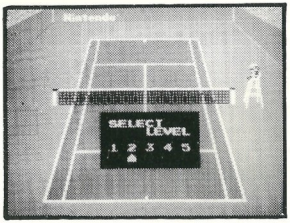
Il y a deux façons de jouer au tennis contre l'ordinateur:

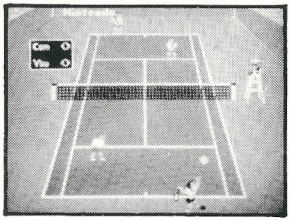
· Match en simple: 1 joueur contre l'ordinateur, ou
· Match en double: 2 joueurs jouent en double contre l'équipe de l'ordinateur.

* Chaque match se compose de 3 sets. Le gagnant de 2 sets remporte le match.
* Les lignes de côté internes servent aux simples et les lignes externes, aux doubles.
* Le carré de service est la portion ombragée du court de l'adversaire diagonalement opposée à la position du serveur (voir ci-dessous).









1) Après avoir choisi le jeu en simple ou en double, appuyez sur le bouton START. Vous verrez un menu vous permettant de choisir le niveau d'habileté de votre adversaire (SELECT LEVEL).
2) Choisissez un adversaire qui correspond à votre niveau d'habileté, de 1 à 5, en appuyant sur le ✚ bloc de commande.

Adversaire	1	2	3	4	5
Couleur	Vert pâle	Rose	Bleu pâle	Violet	Noir
Habileté	Débutant .....Intermédiaire .....Champion				

3) Appuyez de nouveau sur le bouton START. La partie est commencée.

Les courts
* Votre court est celui qui est le plus près de vous. L'autre court est celui de l'adversaire (l'ordinateur).

Le service
* Le match commence par votre service. Remarque: Si vous retournez le service de l'adversaire sans que la balle rebondisse, votre adversaire gagne le point.

* Lorsque c'est à vous de servir, votre joueur se placera automatiquement en position derrière la ligne de fond. Lorsque la balle est en l'air, vous servez en appuyant sur le bouton A lorsque la balle retombe.
* Il vous faut apprendre à faire des services rapides. Si vous n'êtes pas assez précis, votre service frappera le filet ou sortira du court.

Les coups

* Servez-vous du ✚ bloc de commande pour déplacer le joueur vers l'avant, l'arrière, la gauche ou la droite. Lorsque la balle vole vers vous, évaluez sa vitesse et servez-vous des boutons A ou B pour la frapper et la renvoyer.
* Il y a plusieurs coups que vous pouvez faire pour bâtir une offensive efficace.

Coup de service

Smash

Coup droit

Coup de revers

Volée

Volée de revers

Lob

Lob de revers

Les règlements (Veuillez noter qu'ils diffèrent légèrement de ceux du vrai jeu de tennis.)

Les points .....*Vous gagnez le jeu en gagnant 4 points.

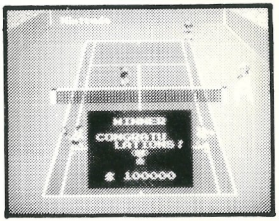
0	point	Rien (Love).....0	2	points	Trente (Thirty).....30
1	point	Quinze (Fifteen).....15	3	points	Quarante (Forty).....40
			4	points	Victoire (Win) ou Avantage

Les jeux .....

* Un décompte de 40 à 40 est une égalité. Le prochain point marqué donne l'avantage au joueur qui l'a compté. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait compté deux points consécutifs et gagne le jeu.
* Le gagnant de 6 jeux gagne le set.
* Si la marque est de 6 jeux à 6, on décide du gagnant par un jeu décisif (tie-breaker).

Les sets

* Le gagnant de 2 sets sur 3 remporte le match. Si vous gagnez deux matchs de suite, la coupe du championnat s'affichera sur l'écran.



TERMES DE TENNIS

Faute
Une balle de service qui retombe à l'extérieur du carré de service.

Faute double
Vous avez droit à deux services; mais si vous les manquez tous les deux, vous perdez le point.

Lob
Ce coup fait faire un arc de cercle élevé à la balle.

Jeu décisif (Tie-breaker)
Le jeu décisif sert à décider du gagnant du set lorsque la marque est de 6 jeux contre 6 (6 jeux partout). Dans le jeu décisif, le gagnant est le premier joueur qui gagne 7 points, tout en ayant 2 points d'avance. Si le décompte est de 6 points partout (6 à 6), le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait 2 points d'avance.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON